Bass Effects & Amp Simulator



MODE D'EMPLOI

Merci beaucoup d'avoir acheté le B3 ZOOM.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du B3 afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire



Précautions de sécurité et d'emploi

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

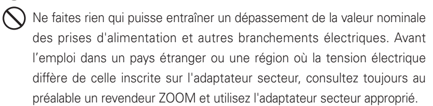
	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
	Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

	Actions requises (obligatoires)
	Actions interdites

Danger

Fonctionnement avec adaptateur secteur



- Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.
- Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres branchements électriques. Avant l'emploi dans un pays étranger ou une région où la tension électrique diffère de celle inscrite sur l'adaptateur secteur, consultez toujours au préalable un revendeur ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

Fonctionnement sur piles

- Utilisez 4 piles AA 1,5 volts conventionnelles (alcalines ou nickel-hydrure de métal).
- Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- En utilisation, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

Modifications

- N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

Précautions

Manipulation du produit

- Ne le laissez pas tomber, ne le heurtez pas et ne le forcez pas.
- Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

Environnement de fonctionnement

- Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- Ne pas utiliser près de chauffages, poêles et autres sources de chaleur.
- Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- Ne pas utiliser en présence de poussière excessive ou de sable.

Manipulation de l'adaptateur secteur

- Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

Manipulation des piles

- Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents. En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

Connexion des câbles aux prises d'entrée/sortie

- Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

Volume

- N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

Précautions d’emploi

Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le B3 a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le B3 de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le B3, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyants abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

Copyrights

- Windows® et Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Les autres marques commerciales, noms de produits et noms de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

* Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Comme si vous utilisiez des pédales d'effet

Les trois effets ont chacun leurs propres écran, boutons de paramètres et pédale commutateur, ce qui vous permet de tous les contrôler de façon intuitive.

Modélisation réaliste d'amplificateur

À l'aide de notre nouveau DSP ZFX-4, nous avons superbement recréé l'épaisseur des graves, la netteté et l'enveloppe de volume des notes, qui sont des éléments contribuant à des sensations de jeu naturelles. Les modèles vont de célèbres amplis historiques aux récents produits les plus recherchés, couvrant une grande variété de sons de basse.

Combinez divers effets comme vous le voulez

Vous pouvez librement combiner plus de 100 types d'effet intégrés, y compris les préamplis et pédales d'effet adaptés aux basses.

Un Looper synchronisable avec les rythmes

Le Looper peut se synchroniser sur les rythmes et enregistrer des phrases atteignant 40 secondes.

Sauvegarde automatique

La sauvegarde automatique conserve de façon fiable les changements que vous faites.

Fonctionne avec le logiciel Edit & Share de ZOOM

Le B3 peut être utilisé avec le logiciel Edit & Share, qui est un éditeur de patch et un bibliothécaire sur ordinateur pour conserver une copie des patches et changer l'ordre des effets. Consultez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp/) pour plus d'informations sur Edit & Share.

Termes utilisés dans ce manuel

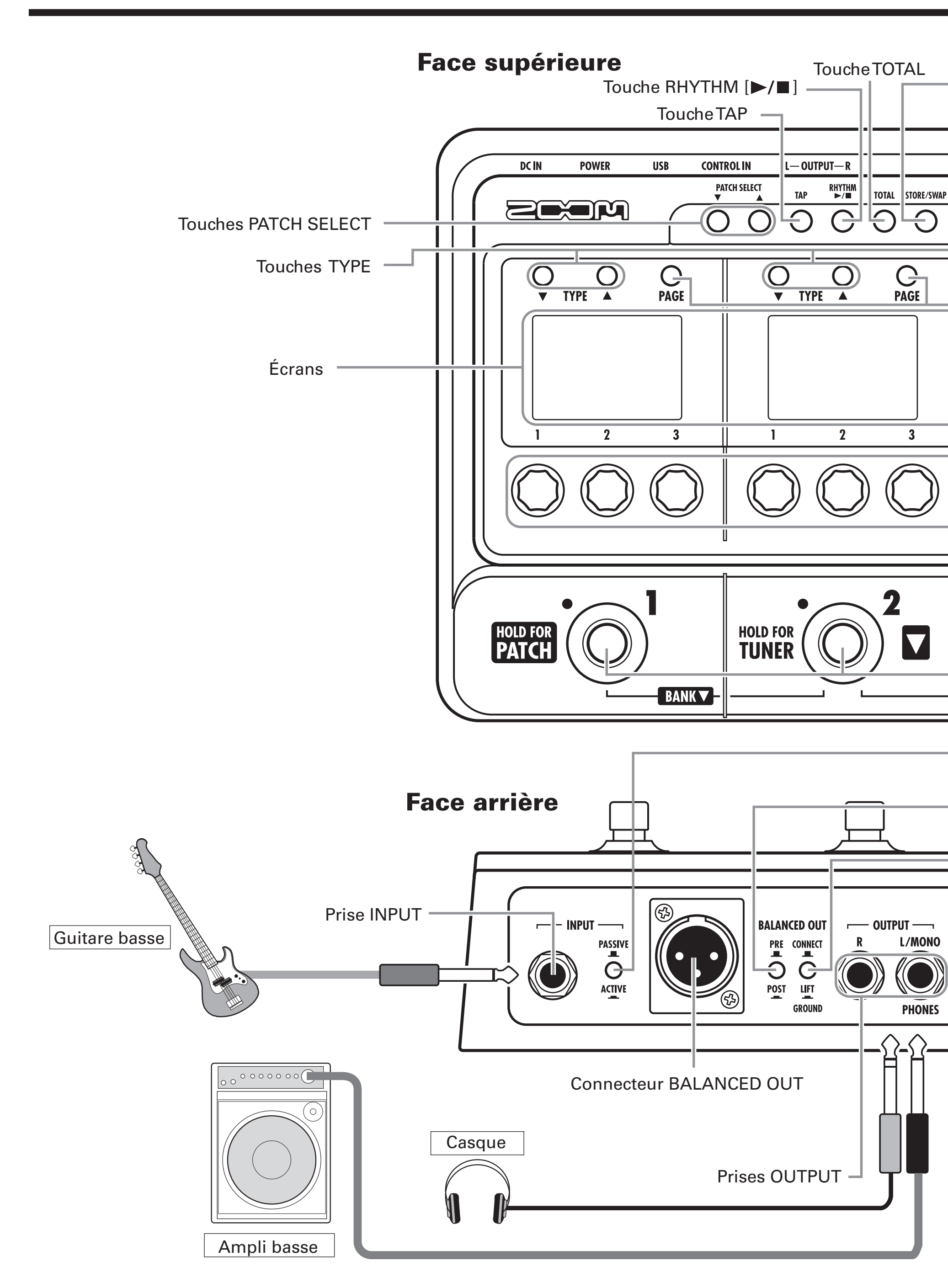
Patch

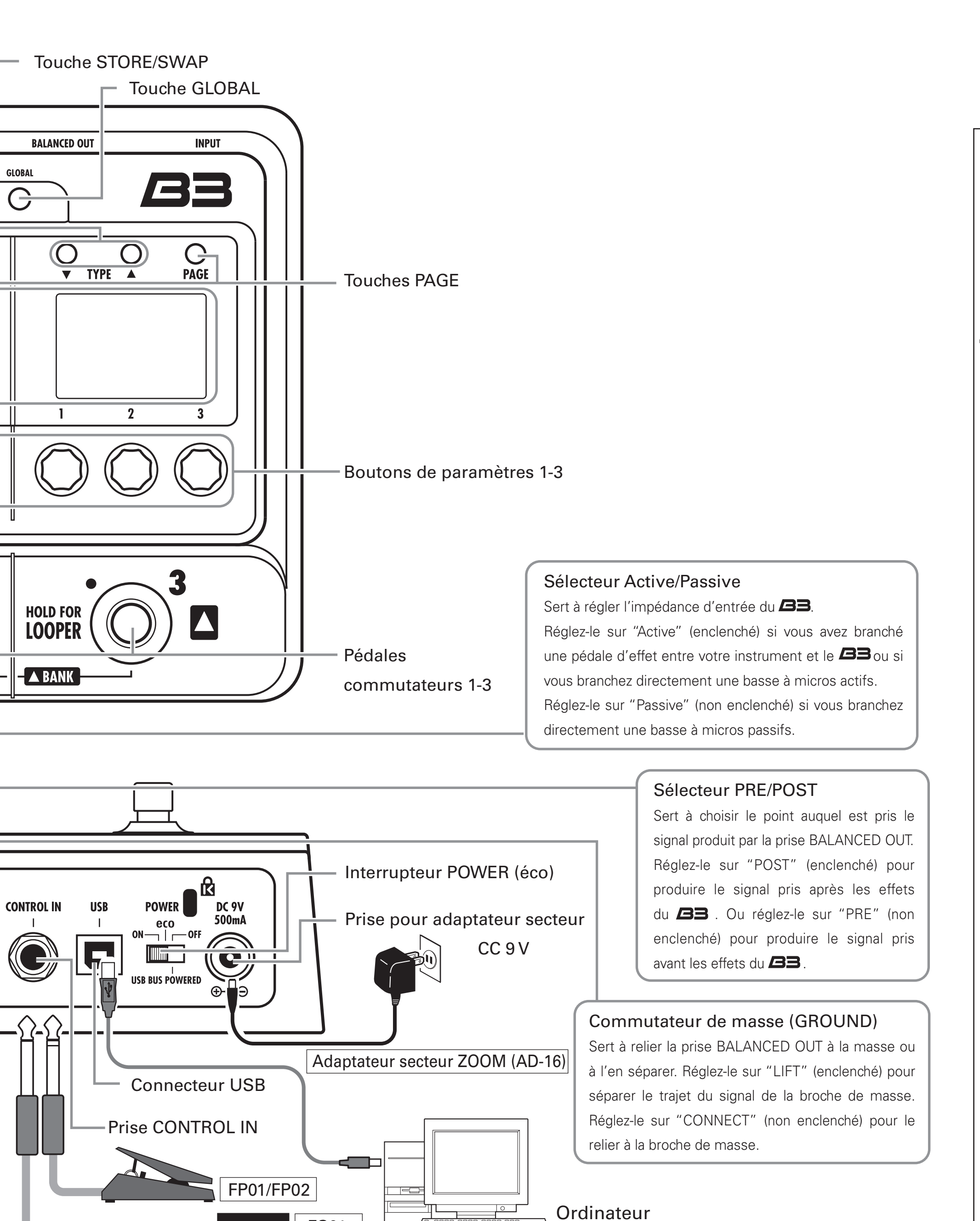
Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches". Utilisez les patches pour sauvegarder et rappeler les effets. Le B3 peut mémoriser 100 patches.

Banque

Un groupe de dix patches est appelé une "banque". Le B3 a 10 banques intitulées A–J.

Nomenclature des parties




Touche STORE/SWAP
Touche GLOBAL
BALANCED OUT
INPUT
GLOBAL
B3
TYPE
PAGE
Touches PAGE
1
2
3
Boutons de paramètres 1-3
3
HOLD FOR LOOPER
BANK
Pédales commutateurs 1-3
Sélecteur Active/Passive
Sert à régler l'impédance d'entrée du B3.
Réglez-le sur "Active" (enclenché) si vous avez branché une pédale d'effet entre votre instrument et le B3 ou si vous branchez directement une basse à micros actifs.
Réglez-le sur "Passive" (non enclenché) si vous branchez directement une basse à micros passifs.
Sélecteur PRE/POST
Sert à choisir le point auquel est pris le signal produit par la prise BALANCED OUT.
Réglez-le sur "POST" (enclenché) pour produire le signal pris après les effets du B3. Ou réglez-le sur "PRE" (non enclenché) pour produire le signal pris avant les effets du B3.
CONTROL IN
USB
POWER
eco
ON
OFF
USB BUS POWERED
DC 9V
500mA
Interrupteur POWER (éco)
Prise pour adaptateur secteur
CC 9 V
Adaptateur secteur ZOOM (AD-16)
Commutateur de masse (GROUND)
Sert à relier la prise BALANCED OUT à la masse ou à l'en séparer. Réglez-le sur "LIFT" (enclenché) pour séparer le trajet du signal de la broche de masse. Réglez-le sur "CONNECT" (non enclenché) pour le relier à la broche de masse.
Connecteur USB
Prise CONTROL IN
FP01/FP02
FS01
Ordinateur

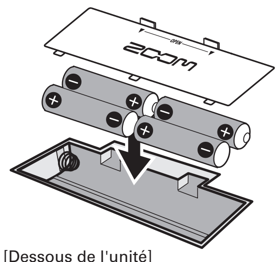
Allumez et jouez

Pour mettre sous tension

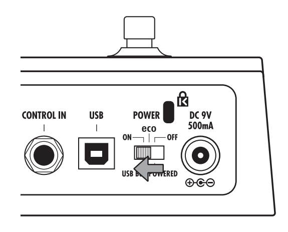
Baissez toujours le volume de l'amplificateur au minimum avant de mettre sous tension.

■ Alimentation par piles

Insérez des piles dans le compartiment prévu à cet effet et réglez l’interrupteur d’alimentation POWER sur ON.

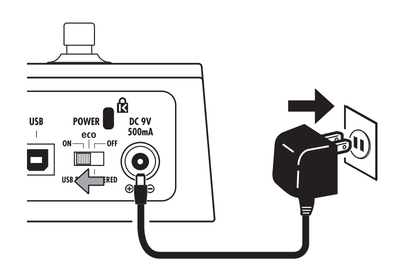



[Dessous de l'unité]



■ Alimentation par adaptateur

Branchez l'adaptateur secteur et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



Allumez l'amplificateur et montez son volume.

CONSEIL

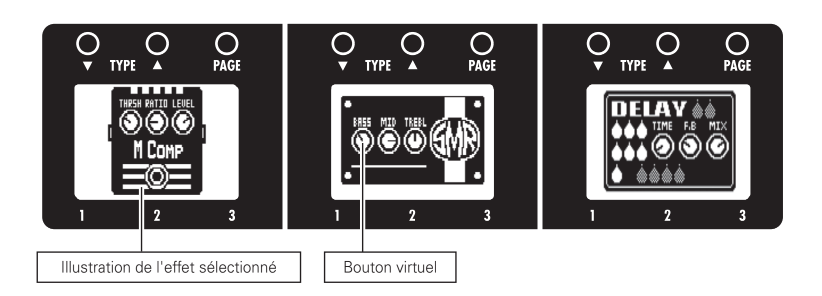
- Options de l'interrupteur d'alimentation POWER

eco : Si le B3 n'est pas utilisé durant environ 25 minutes, il passe en veille.
Le B3 ne passe pas en veille tant qu'il reçoit un signal de la basse.

OFF : Avec un réglage “OFF”, le B3 peut être alimenté par un bus USB en le branchant au port USB d'un ordinateur.

Informations affichées

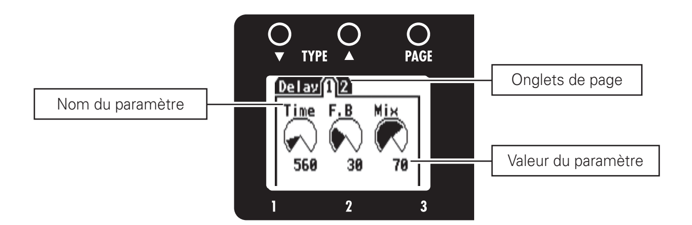
■ Écrans d'accueil : affichent le patch actuel



CONSEIL

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.

■ Écrans d'édition : affichent les paramètres édités (modifiés)

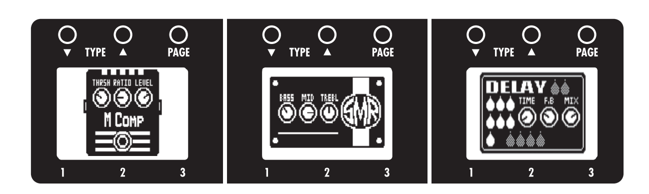


CONSEIL

- Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

Réglage des effets

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

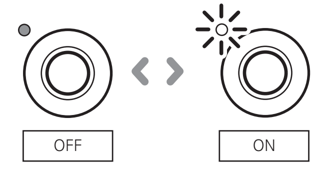


1 Pour activer/désactiver les effets

- Pressez 1, 2 et 3.



- Commutez l'effet ON/OFF.



NOTE

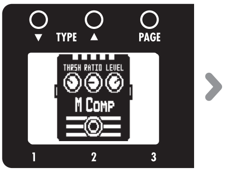
- Un effet est activé (ON) quand la DEL de sa pédale commutateur est allumée.
- Un effet est désactivé (OFF) quand la DEL de sa pédale commutateur est éteinte.

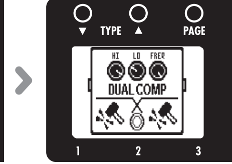
2 Pour sélectionner un type d'effet

- Pressez ▼ TYPE ▲.



- Le type d'effet change.





CONSEIL

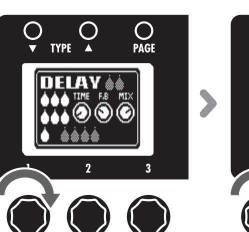
- Voir page 33 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Les réglages sont automatiquement sauvegardés.

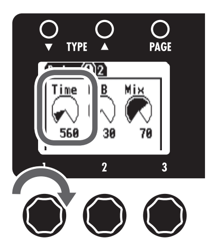
3 Pour régler les paramètres

• Tournez   , et  .



• L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.





NOTE

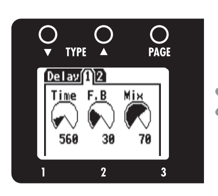
- Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

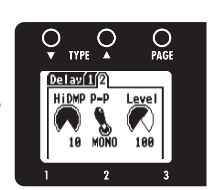
4 Pour changer de page

• Pressez ○ .
PAGE



• La page suivante s'ouvre.





Capacité de traitement d'effet



Le B3 vous permet de combiner trois effets comme vous le voulez. Toutefois, si vous associez des types d'effet nécessitant une grande puissance de traitement, il est possible d'outrepasser la capacité du B3. Si le traitement nécessaire aux effets dépasse la capacité du B3, "THRU" s'affiche par dessus l'illustration représentant l'effet et cet effet est court-circuité. Cela peut être évité en changeant un ou plusieurs des types d'effet.

NOTE

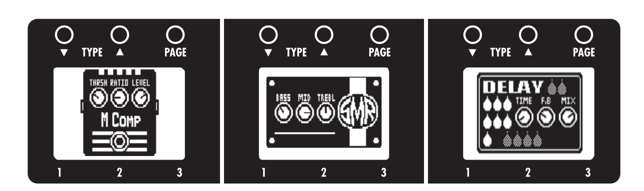
- Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

CONSEIL

- Les modèles d'ampli nécessitent beaucoup de puissance de traitement.

Sélection des patches

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

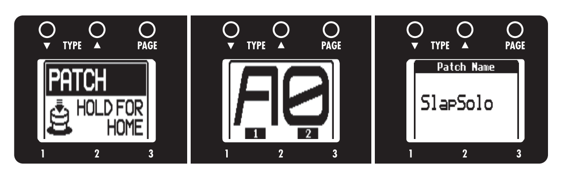


1 Pour activer la sélection de patch

- Maintenez HOLD FOR PATCH 1 pressée durant 1 seconde pour activer la sélection de patch.



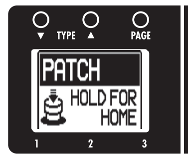
- Les écrans affichent la banque, le numéro et le nom du patch.

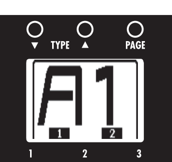


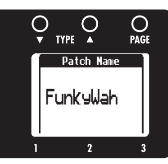
2 Pour changer de patch

- Pressez 2 pour sélectionner le patch immédiatement inférieur.
- Pressez 3 pour sélectionner le patch immédiatement supérieur.
- Tournez 2 de l'effet du milieu.

- Le numéro et le nom du patch changent.







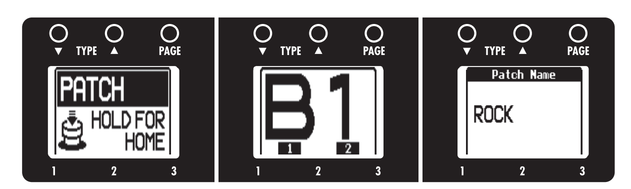


3 Pour changer de banque

- Pressez à la fois 1 et 2 pour sélectionner la banque inférieure.
- Pressez à la fois 2 et 3 pour sélectionner la banque supérieure.
- Tournez 1 de l'effet du milieu.



- Le nom et la banque du patch changent.



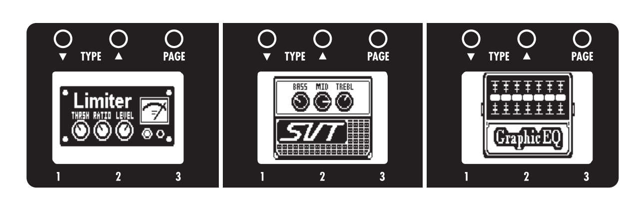
NOTE

- Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

4 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Maintenez HOLD FOR PATCH 1 pressée durant 1 seconde.





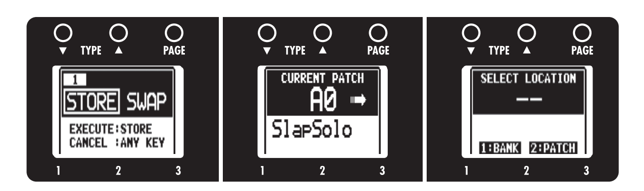
Mémorisation de patches

Comme le B3 sauvegarde automatiquement les changements, les réglages sont sauvegardés après que les paramètres aient été réglés.

1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez STORE/SWAP .

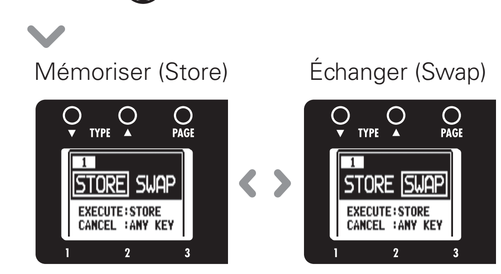
- STORE/SWAP clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch

- Tournez 1 de l'effet de gauche.

Mémoriser (Store) Échanger (Swap)

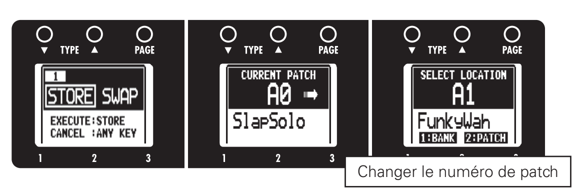


3 Pour choisir où mémoriser/échanger le nouveau patch

■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

- Tournez 2 de l'effet de droite.



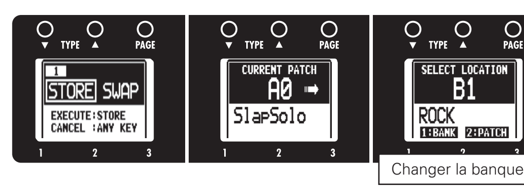


Changer le numéro de patch

■ Pour changer la banque où mémoriser/à échanger

- Tournez 1 de l'effet de droite.





Changer la banque

NOTE

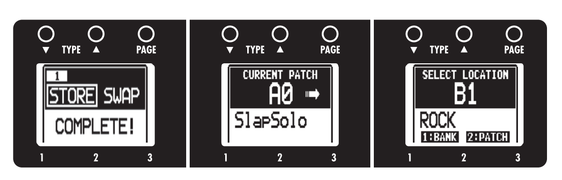
- Le patch actif ne peut pas servir de destination.
- Les valeurs de réglage actuelles sont automatiquement sauvegardées.

4 Pour terminer la mémorisation/l'échange

- Pressez STORE/SWAP .



- Après que “COMPLETE!” se soit affiché, le patch mémorisé/échangé s'ouvre.



CONSEIL

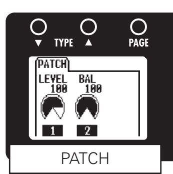
- Pour annuler cela, pressez toute autre touche que STORE/SWAP .

Réglage des paramètres spécifiques de patch

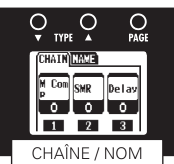
1 Pour activer le menu total

- Pressez TOTAL .

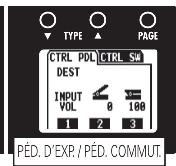




PATCH



CHAÎNE / NOM



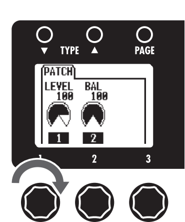
PÉD. D'EXP. / PÉD. COMMUT.

NOTE

- Les réglages faits pour les paramètres généraux sont sauvegardés séparément pour chaque patch.

2 Pour régler le niveau du patch

- Tournez 1 de l'effet de gauche.





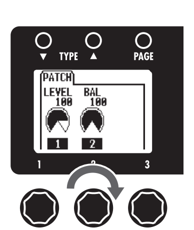
- La plage de réglage est 0-120.

CONSEIL

- Pour changer le volume général de tous les patches, réglez MASTER LEVEL (voir page 18).

3 Pour régler la balance entre son d'origine et son d'effet

- Tournez 2 de l'effet de gauche.



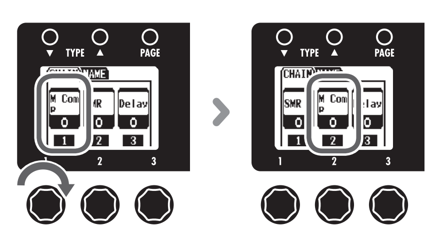
NOTE

- La plage de réglage est 0-100. Réglez sur 0 pour n'avoir que le son d'origine ou sur 100 pour n'avoir que le son d'effet.

4 Pour changer l'ordre des effets

- Tournez 1, 2 et 3 de l'effet du milieu pour intervertir les effets.

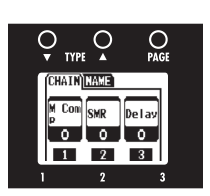


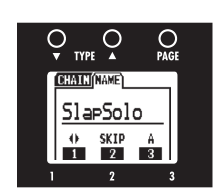


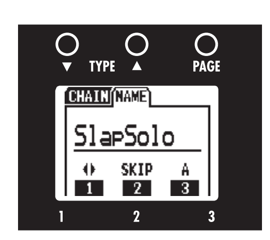
5 Pour changer le nom du patch

- Pressez PAGE de l'effet du milieu.









◀▶ 1 : Tournez 1 pour déplacer le curseur.

SKIP 2 : Tournez 2 pour changer le type de caractère/symbole.

A 3 : Tournez 3 pour changer le caractère.

NOTE

- Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espace)

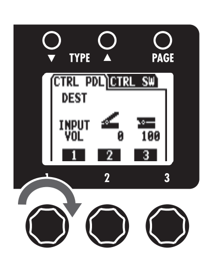


6 Pour régler une pédale d'expression

Réglez la destination de la commande.

- Tournez [bouton 1] de l'effet de droite.





NOTE

- INPUT VOL : Sert à contrôler le niveau d'entrée.
- OUTPUT VOL : Sert à contrôler le niveau de sortie.
- NO ASSIGN : Aucune fonction n'est assignée.
- BAL : La balance entre le son d'origine et le son d'effet peut être réglée.

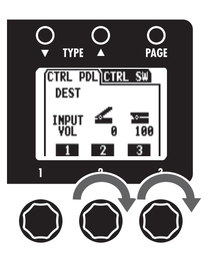
CONSEIL

- Tournez [bouton 1] pour afficher les différents paramètres pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.
- Voir “Types et paramètres d'effet” pour des détails sur les paramètres qui peuvent être contrôlés dans chaque effet.
- Les niveaux de sortie du rythme et du Looper ne sont pas affectés par la pédale d'expression qui contrôle le volume de sortie.

Fixez la plage de réglage.

- Tournez [bouton 2] de l'effet de droite pour fixer la valeur minimale.
- Tournez [bouton 3] de l'effet de droite pour fixer la valeur maximale.





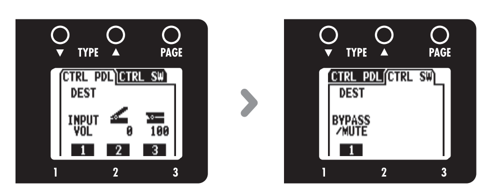
CONSEIL

- La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.

7 Pour régler une pédale commutateur optionnelle

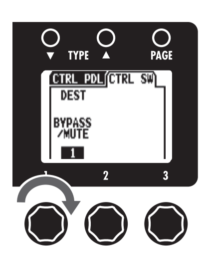
- Pressez PAGE de l'effet de droite.





- Tournez 1 de l'effet de droite.





BYPASS/MUTE
Règle l'effet pour laisser passer le son (bypass) ou le couper (mute).

TAP TEMPO
Battez le tempo désiré sur la pédale commutateur pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.

NO ASSIGN
Aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.

NOTE

- Quand plusieurs fonctions peuvent être assignées, utilisez  pour en sélectionner une.

CONSEIL

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir “Types et paramètres d'effet” pour des détails sur les paramètres qui peuvent être assignés dans chaque effet.

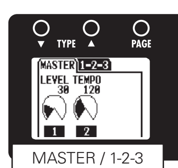
8 Pour quitter le menu TOTAL

- Pressez TOTAL .

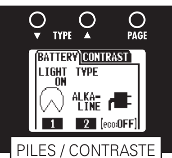
Changement de divers réglages

1 Pour activer le menu GLOBAL

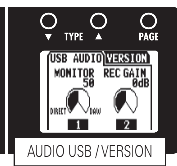
• Pressez GLOBAL ○ .



MASTER / 1-2-3



PILES / CONTRASTE



AUDIO USB / VERSION

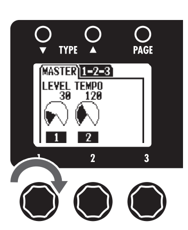
NOTE

- Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.

2 Pour régler le niveau général (Master)

• Tournez 1 de l'effet de gauche.





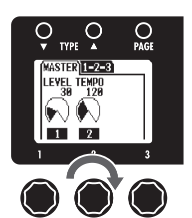
NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

3 Pour régler le tempo général

• Pressez 2 de l'effet de gauche.







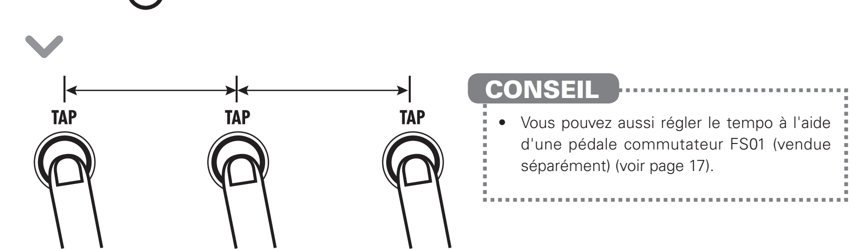
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP ○ .

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo sert à tous les effets, aux rythmes et au Looper.

■ Battue du tempo :

- Pressez TAP deux fois ou plus au tempo désiré.



CONSEIL

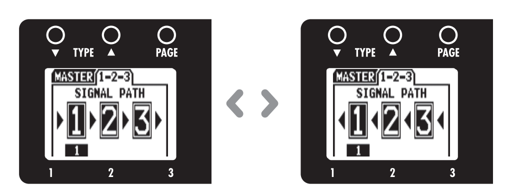
- Vous pouvez aussi régler le tempo à l'aide d'une pédale commutateur FS01 (vendue séparément) (voir page 17).

4 Pour changer le sens de passage du signal

- Pressez PAGE de l'effet de gauche.



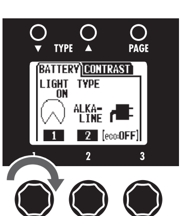
- Tournez 1 pour régler le sens de passage du signal.



5 Pour régler la temporisation du rétroéclairage

- Tournez 1 de l'effet du milieu.





NOTE

- Les options de réglage sont ON et 1–30 secondes.



CONSEIL

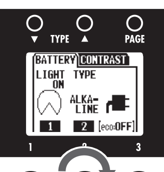
- L'énergie consommée peut être réduite en atténuant le rétroéclairage.

SUITE >>>

6 Pour sélectionner le type des piles

- Tournez 2 de l'effet du milieu pour régler le type des piles sur ALKALINE (alcalines) ou Ni-MH (nickel-hydrure de métal).







: Alimentation par piles

: Alimentation par adaptateur secteur

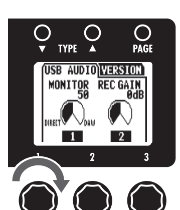
: Alimentation par bus USB

NOTE

- Réglez correctement le type des piles afin d'obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

7 Pour régler la balance d'écoute d'audio USB

- Tournez 1 de l'effet de droite.



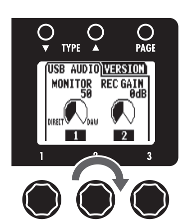
NOTE

- Cela règle la balance entre les signaux envoyés par un ordinateur connecté (DAW) et le signal entrant et traité au travers de l'unité (DIRECT).
- La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-le sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal de la DAW.

8 Pour régler le niveau d'enregistrement

- Tournez 2 de l'effet de droite.





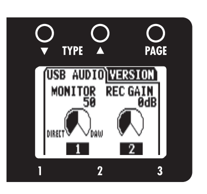
NOTE

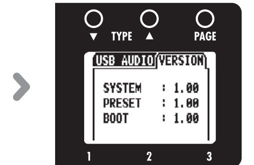
- Cela règle le niveau du signal envoyé à l'ordinateur.
- La plage de réglage est de ±6 dB.

9 Pour voir les versions de firmware

- Pressez ◯ **PAGE** de l'effet de droite.







CONSEIL

- Vérifiez sur le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp) les dernières versions de firmware.

10 Pour régler le contraste de l'écran

- Pressez ◯ **PAGE** de l'effet du milieu.

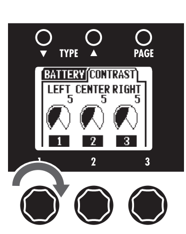


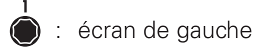
- Tournez **1**, **2** et **3** de l'effet du milieu.











1 : écran de gauche



2 : écran central



3 : écran de droite

11 Pour quitter le menu GLOBAL

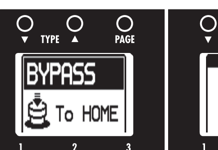
- Pressez **GLOBAL** ◯ .

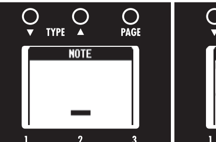
Emploi de l'accordeur

1 Pour activer l'accordeur

- Pressez 2 durant 1 seconde.







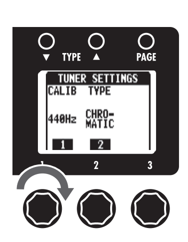


- Presser 2 durant 1 seconde court-circuite les effets.
- Presser 2 durant 2 secondes coupe la sortie.

2 Pour changer le diapason de l'accordeur

- Tournez 1 de l'effet de droite.





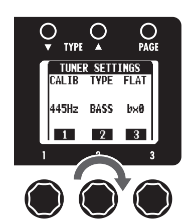


- Le diapason (*la* médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.

3 Pour sélectionner le type d'accordeur

- Tournez 2 de l'effet de droite.





CHROMATIC

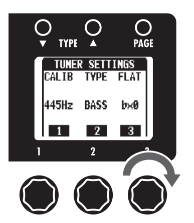
L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et l'écart entre le son entrant et cette note.

BASS

Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre sa hauteur et celle reçue sont affichés.

4 Pour utiliser un accordage drop

- Tournez 3 de l'effet de droite.



NOTE

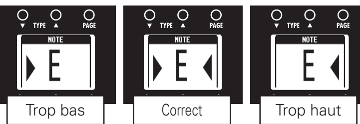
- Le « Drop tuning » n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

5 Accordez la basse

- Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

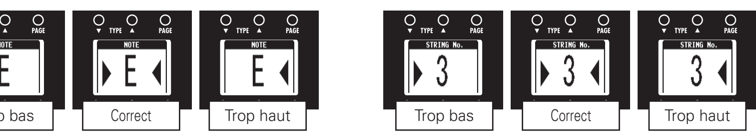
■ ACCORDEUR CHROMATIQUE

Le nom de la note la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



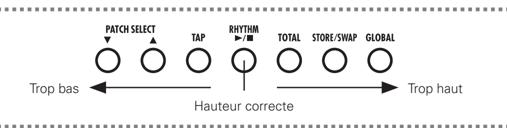
■ ACCORDEUR DE BASSE

Le numéro de la corde la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



CONSEIL

- Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



6 Pour arrêter l'accordage

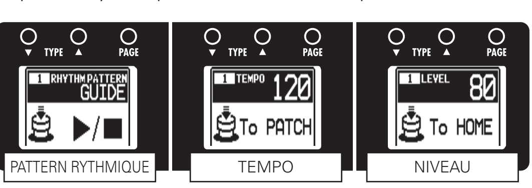
- Pressez 1, 2 ou 3.

Emploi de rythmes

1 Pour activer un rythme

- Pressez RHYTHM ►/■ .

- Le pattern rythmique démarre automatiquement et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.



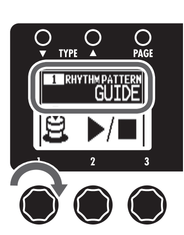
CONSEIL

- Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

2 Pour sélectionner le pattern rythmique

- Tournez 1 de l'effet de gauche.





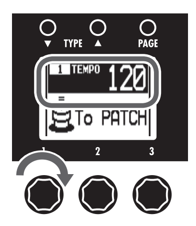
NOTE

- Voir page 50 pour les types de pattern.

3 Pour régler le tempo

- Tournez 1 de l'effet du milieu.





CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP  .

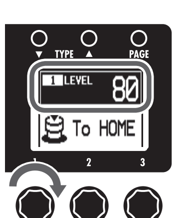
NOTE

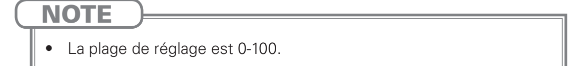
- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.



4 Pour régler le niveau du rythme

- Tournez [1] de l'effet de droite.



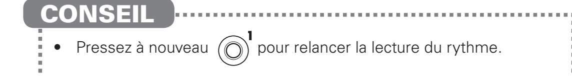


NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

5 Pour arrêter le rythme

- Pressez [1].

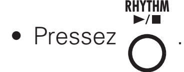


CONSEIL

- Pressez à nouveau [1] pour relancer la lecture du rythme.

6 Pour terminer le réglage du rythme

■ Le rythme s'arrête et l'écran précédent revient



- Pressez [RHYTHM ►/■].

■ Pour sélectionner un patch (et continuer la lecture du rythme)

- Pressez [2].

■ Pour revenir aux écrans d'accueil (et continuer la lecture du rythme)

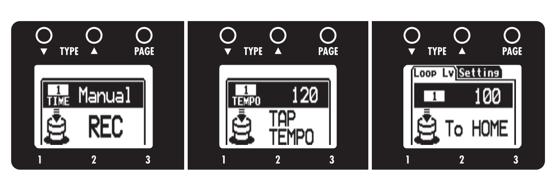
- Pressez [3].

Emploi du Looper (mise en boucle)

1 Pour activer le Looper

- Pressez [3] durant 1 seconde.

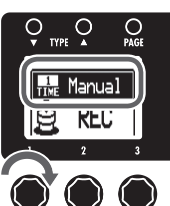




2 Pour régler la durée d'enregistrement

- Tournez [1] de l'unité de gauche.



Manual (manuel)
Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

Note mark (symbole de note)
Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de noires.

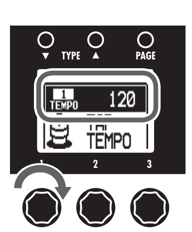
NOTE

- Le LOOPER peut enregistrer de 1,5 à 40 secondes (20 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage (nombre de noires) ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

3 Pour régler le tempo

- Tournez [1] de l'unité du milieu.





CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec TAP.
- S'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée, vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur [2].

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

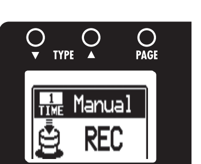
4 Pour enregistrer une phrase et la lire

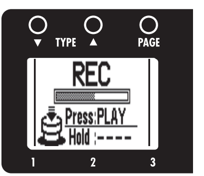
- Pressez [1].

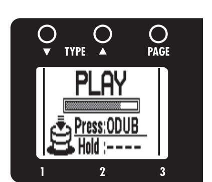












■ En cas de réglage "Manual"

- Quand on presse à nouveau [1] ou quand la durée maximale d'enregistrement (environ 40 secondes) est atteinte, la lecture en boucle démarre (et "PLAY" s'affiche).

■ En cas de réglage sur un symbole de note

- L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et "PLAY" s'affiche).



- Pressez [2] durant l'enregistrement pour annuler ce dernier.

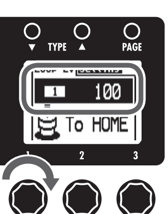
NOTE

- Si vous utilisez un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Si vous utilisez un rythme, le timing de la boucle est quantifié donc même si vous arrêtez l'enregistrement de la boucle un peu hors du temps, la fin de boucle sera recalée pour correctement correspondre au tempo.

5 Pour régler le volume de la boucle

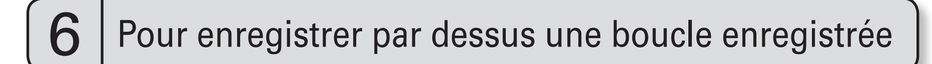
- Tournez [1] de l'unité de droite.







- La plage de réglage est 0-100.

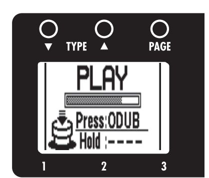


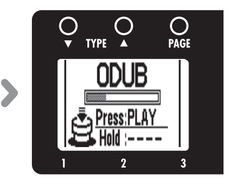
6 Pour enregistrer par dessus une boucle enregistrée

■ Pour commencer la superposition

- Durant la lecture en boucle, pressez  .

Lecture — Superposition (Overdub)

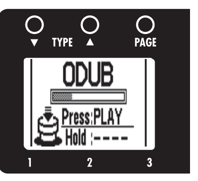


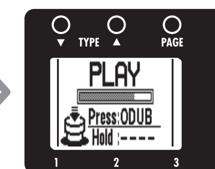


■ Pour arrêter la superposition

- Pressez à nouveau  .

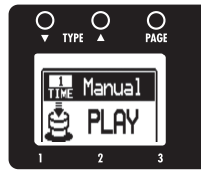
Superposition (Overdub) —  Lecture





7 Pour arrêter la lecture

- Pressez  .





8 Pour effacer la boucle

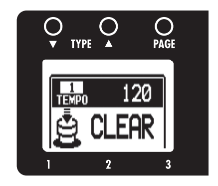


- Pressez durant 1 seconde.





- "CLEAR" s'affiche.



Emploi du Looper (mise en boucle)

9 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Pressez  .

CONSEIL

- Vous pouvez revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle est lue.

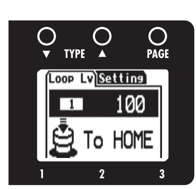
NOTE

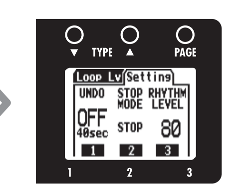
- Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
- Couper l'alimentation effacera la boucle.

Pour changer les réglages du Looper

- Pressez PAGE de l'unité de droite.







- **Pour activer l'annulation (Undo)**

  Tournez 1 de l'unité de droite.

NOTE

- Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale de boucle est limitée à 20 secondes.

CONSEIL

- Avec l'annulation Undo en service (ON), presser 1 durant 1 seconde annule la dernière superposition. Après annulation, vous pouvez restaurer l'enregistrement en pressant 1 à nouveau durant 1 seconde.

- **Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)**

  Tournez 2 de l'unité de droite.

STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
STOP	La lecture s'arrête immédiatement.
FINISH	La lecture s'arrête après avoir atteint la fin.
FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant.

CONSEIL

- Même avec un réglage sur "FINISH" ou "FADE OUT", vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en boucle en maintenant pressée 2.

- **Pour régler le niveau du rythme (RHYTHM LEVEL)**

  Tournez 3 de l'unité de droite.

Mise à jour du firmware

Pour télécharger la dernière version de l'application de mise à jour du firmware :

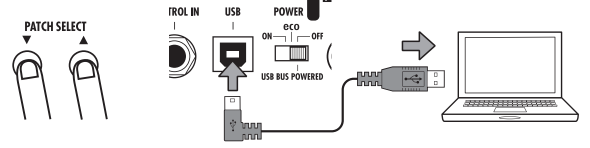
- Visitez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

CONSEIL

- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 21).

1 Pour préparer la mise à jour du firmware

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur OFF.
- Tout en pressant en même temps PATCH SELECT ▼ ▲, branchez l'unité à un ordinateur au moyen du câble USB.



- L'écran VERSION UPDATE s'affiche.



2 Pour mettre à jour le firmware

- Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

CONSEIL

- Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

3 Pour terminer la mise à jour

- Quand le B3 a fini sa mise à jour, “COMPLETE!” s'affiche.



- Débranchez le câble USB.

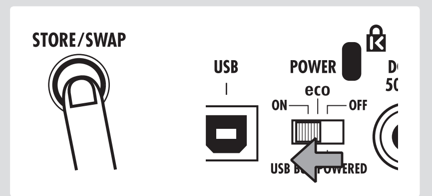
CONSEIL

- La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

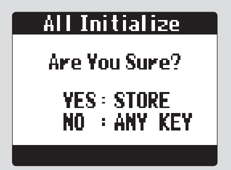
Restauration des réglages d'usine par défaut du B3.

1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Tout en pressant STORE/SWAP, réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- L'écran All Initialize s'affiche.



2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Pressez STORE/SWAP.

NOTE

- Pressez n'importe quelle touche autre que STORE/SWAP pour annuler.

CONSEIL

- Tout initialiser (All Initialize) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du B3, y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.

Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut s'employer avec des ordinateurs ayant les systèmes d'exploitation suivants :

■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

<Windows>

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent
Windows Vista® SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent
Windows® 7 (32 bits, 64 bits)
32 bits : Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus
64 bits : Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

<Mac Intel>

OSX 10.5.8/10.6.5 ou plus récent
Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide
1 Go de RAM ou plus

■ Quantification (résolution en bits)

16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

44,1kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

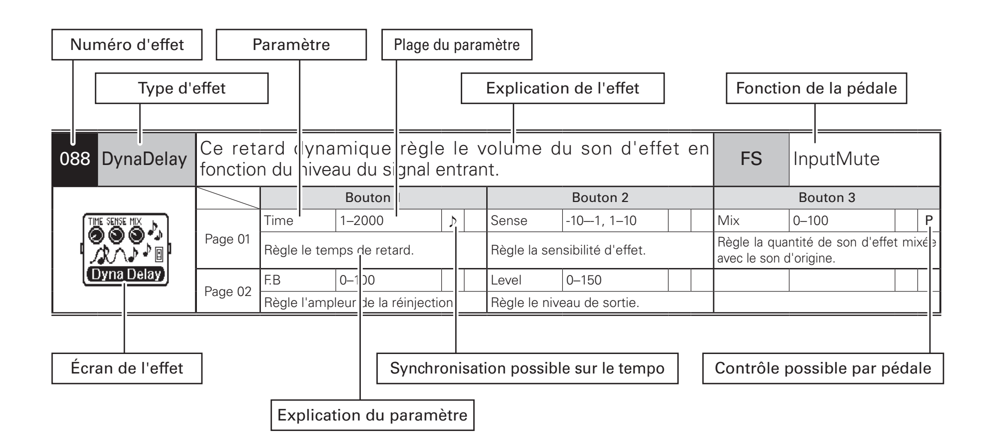
CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre les signaux du B3 et ceux de l'ordinateur (voir page 20).
- Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 20).
- Avec l'interrupteur d'alimentation POWER sur OFF, le B3 peut être relié à un ordinateur par USB et alimenté par le bus USB.

NOTE

- Pour écouter le signal de la basse que vous avez branchée après passage par le logiciel DAW, réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 20).
  Avec d'autres valeurs de réglage, les signaux de l'ordinateur et du B3 seront mixés, ce qui donnerait l'impression que le signal de sortie est traité par un effet flanger.

Types et paramètres d'effet



■Types et paramètres d'effet

001 OptComp — Ce compresseur est du style APHEX Punch Factory.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Drive	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle l'ampleur de la compression.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			

002 D Comp — Ce compresseur est du style MXR Dyna Comp.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Sense	0–10			Tone	0–10			Level	0–150		P
	Règle la sensibilité du compresseur.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	ATTCK	Slow, Fast										
	Règle l'attaque du compresseur sur Fast (rapide) ou Slow (lente).											

003 M Comp — Ce compresseur procure un son plus naturel.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	THRSH	0–50		P	Ratio	1–10			Level	0–150		
	Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.				Règle le taux de compression.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	ATTCK	1–10										
	Règle l'attaque du compresseur.											

004 DualComp — Compresseur qui permet de régler séparément les plages de hautes et basses fréquences.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Hi	0–50			Lo	0–50			Freq	300Hz– 1.5kHz		P
	Règle l'ampleur de la compression dans la plage des hautes fréquences.				Règle l'ampleur de la compression dans la plage des basses fréquences.				Règle la séparation entre les plages de hautes et de basses fréquences.			
Page 02	Level	0–150			Tone	0–10						
	Règle le niveau de sortie.				Règle la qualité tonale du son.							

005 160 Comp — Ce compresseur est du style dbx 160A.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	THRSH	-60–0			Ratio	1.0–10.0			Gain	0–20		
	Règle le niveau seuil d'activation de l'effet.				Règle le taux de compression.				Règle le gain après compression.			
Page 02	Knee	Hard, Soft			Level	0–150		P				
	Règle la progressivité d'action.				Règle le niveau de sortie.							

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

006 Limiter — Limiteur qui supprime les crêtes de signal au-dessus d'un certain seuil de référence.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	THRSH	0–50	P	Ratio	1–10		Level	0–150	
	Règle le niveau seuil du signal de référence pour l'action du limiteur.			Règle le taux de compression du limiteur.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	REL	1–10							
	Règle le temps nécessaire au limiteur pour cesser son action une fois le niveau du signal retombé sous le seuil.								

007 SlowATTCK — Cet effet ralentit l'attaque de chaque note, pour un jeu de type violon.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Time	1–50	P	Curve	0–10		Level	0–150	
	Règle le temps d'attaque.			Règle la courbe de changement de volume durant l'attaque.			Règle le niveau de sortie.		

008 ZNR — La réduction de bruit unique de ZOOM coupe le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le son.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	THRSH	1–25	P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0–150	
	Règle la sensibilité d'effet.			Règle le niveau de détection du signal.			Règle le niveau de sortie.		

009 GraphicEQ — Cette unité a un égaliseur sept bandes.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	50Hz	-12–12		120Hz	-12–12		400Hz	-12–12	
	Règle l'accentuation/atténuation à 50 Hz.			Règle l'accentuation/atténuation à 120 Hz.			Règle l'accentuation/atténuation à 400 Hz.		
Page 02	500Hz	-12–12		800Hz	-12–12		4.5kHz	-12–12	
	Règle l'accentuation/atténuation à 500 Hz.			Règle l'accentuation/atténuation à 800 Hz.			Règle l'accentuation/atténuation à 4,5 kHz.		
Page 03	10kHz	-12–12		Level	0–150				
	Règle l'accentuation/atténuation à 10 kHz.			Règle le niveau de sortie.					

010 ParaEQ — C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Freq1	20Hz–20kHz		Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-20–20	
	Règle la fréquence centrale d'EQ1.			Règle le Q d'EQ1.			Règle le gain d'EQ1.		
Page 02	Freq2	20Hz–20kHz		Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-20–20	
	Règle la fréquence centrale d'EQ2.			Règle le Q d'EQ2.			Règle le gain d'EQ2.		
Page 03	Level	0–150							
	Règle le niveau de sortie.								

011 Splitter — Cet effet divise le signal en deux bandes (haute [Hi]/basse [Lo]) et vous permet de librement fixer le rapport de mixage des deux bandes.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Hi	0–100		Lo	0–100		Freq	80Hz–2.5kHz	
	Règle le taux de la bande des hautes fréquences dans le mixage.			Règle le taux de la bande des basses fréquences dans le mixage.			Règle la séparation entre les plages de hautes et de basses fréquences.		
Page 02	Level	0–150	P						
	Règle le niveau de sortie.								

012 Bottom B — Accentue les hautes et les basses fréquences.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	0–10	P	Trebl	0–10		Level	0–150	
	Règle l'ampleur de l'accentuation des basses fréquences.			Règle l'ampleur de l'accentuation des hautes fréquences.			Règle le niveau de sortie.		

013 Exciter — Cet exciter est du style BBE Sonic Maximizer.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	0–10	P	Trebl	0–10		Level	0–150	
	Règle l'ampleur de la correction de phase des basses fréquences.			Règle l'ampleur de la correction de phase des hautes fréquences.			Règle le niveau de sortie.		

014 CombFLTR

Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Freq	1–50		P	Reso	-10–0–10			Mix	0–100		
	Règle la fréquence accentuée.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	HiDMP	0–10			Level	0–150						
	Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

015 AutoWah

Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiator.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Sense	-10–1, 1–10		P	Reso	0–10			Dry	0–100		
	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle le niveau du son d'origine.			
Page 02	Level	0–150										
	Règle le niveau de sortie.											

016 ZTron

C'est comme un filtre suiveur d'enveloppe Q-Tron en mode passe-bas (LP).

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Sense	-10–1, 1–10		P	Reso	0–10			Dry	0–100		
	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle le niveau du son d'origine.			
Page 02	Level	0–150										
	Règle le niveau de sortie.											

017 M-Filter

Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOOG MF-101 et une large plage de réglage.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Freq	0–100		P	Sense	0–10			Reso	0–10		
	Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.				Règle la sensibilité de l'effet.				Règle la résonance d'effet.			
Page 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow		
	Règle le type de filtre.				Règle l'ampleur du filtrage appliqué.				Règle l'ampleur du filtrage appliqué.			
Page 03	Bal	0–100			Level	0–150						
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

018 A-Filter

C'est un filtre à résonance avec une enveloppe nette.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Sense	1–10		P	Peak	0–10			Mode	Up/Down		
	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle la valeur Q du filtre.				Détermine si le filtre change vers le haut (Up) ou le bas (Down).			
Page 02	Dry	0–100			Level	0–150						
	Règle le niveau du son d'origine.				Règle le niveau de sortie.							

019 Cry

Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Range	1–10			Reso	0–10			Sense	-10–1, 1–10		P
	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.				Règle l'intensité du son de résonance de modulation.				Règle la sensibilité de l'effet.			
Page 02	Bal	0–100			Level	0–150						
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

020 Step

Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Depth	0–100			Rate	0–50	♪	P	Reso	0–10		
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle l'intensité du son de résonance de modulation.			
Page 02	Shape	0–10			Level	0–150						
	Règle l'enveloppe d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

021 SEQ FLTR — Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Step	2–8			PTTRN	1–8			Speed	1–50	♪	P
	Règle le nombre de pas de séquence.				Règle le motif (pattern) d'effet.				Règle la vitesse de la modulation.			
Page 02	Shape	0–10			Reso	0–10			Level	0–150		
	Règle l'enveloppe du son d'effet.				Règle la résonance d'effet.				Règle le niveau de sortie.			

022 RNDM FLTR — Cet effet filtre change aléatoirement le caractère sonore.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Speed	1–50	♪	P	Range	0–100			Reso	0–10		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle la plage de fréquences affectée.				Règle la résonance d'effet.			
Page 02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0–100		
	Règle le type de filtrage.				Règle l'ampleur du filtrage appliqué.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
Page 03	Level	0–150										
	Règle le niveau de sortie.											

023 Booster — Simulation de l'EP Booster Xotic, au son chaud et ferme.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Bass	-10–10			Trebl	-10–10		
	Règle le gain.				Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Level	0–150										
	Règle le niveau de sortie.											

024 OverDrive — Simule la pédale Boss de saturation pour basse ODB-3.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

025 Bass Muff — Simulation de la Bass Big Muff d'Electro-Harmonix.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Mode	NORM, BsBST			Bal	0–100						
	Sélectionne le mode de distorsion.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.							

026 T Scream — Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

027 Dist 1 — Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

028 Squeak — Simulation de la très populaire ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

029 FuzzSmile

Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

030 GreatMuff

Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix préférée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

031 MetalWRLD

Simulation de la pédale Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Tone	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Bal	0–100										
	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.											

032 BassDrive

Simulation du Sansamp Bass Driver DI, très populaire chez les bassistes.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Bass	-10–10			Trebl	-10–10			Prese	-10–10		
	Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des hautes fréquences.				Règle le niveau des super hautes fréq.			
Page 02	Gain	0–100		P	Blend	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.				Règle le niveau de sortie.			
Page 03	Mid	-10–10										
	Règle le niveau des fréquences moyennes.											

033 D.I Plus

Simulation de la MXR Bass D.I.+, qui a à la fois un canal clair et un avec distorsion.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Bass	-10–10			Trebl	-10–10			Prese	-10–10		
	Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Gain	0–100		P	Blend	0–100			Level	0–150		
	Règle le gain.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.				Règle le niveau de sortie.			
Page 03	Color	On/Off			CHAN	CLN / DIST						
	Active/désactive la correction tonale préréglée.				Fait alterner entre canal clair et canal avec distorsion.							

034 Bass BB

Simulation du préampli Bass BB de Xotic, qui a un gros son de type lampe.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100		P	Bass	-10–10			Trebl	-10–10		
	Règle le gain.				Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Dry	0–100			Level	0–150						
	Règle le niveau du son d'origine.				Règle le niveau de sortie.							

035 DI5

Simule le préampli U5 d'AVALON DESIGN.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Gain	0–100			Tone	Off, 1–6			Level	0–150		P
	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	HiCut	On/Off										
	Sur ON, coupe les hautes fréquences.											

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

036 Bass Pre

C'est un modèle de préampli avec un égaliseur semi-paramétrique pour les médiums.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	0–10		Trebl	0–10		Level	0–150	P
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des hautes fréquences.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Mid	-10–10		Freq	100Hz–4.5kHz				
	Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle la fréquence centrale des médiums.					

037 AC Bs Pre

C'est un modèle de préampli avec un égaliseur graphique.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Gain	0–100		Depth	0–10		Level	0–150	P
	Règle le gain.			Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Bass	-10–10		L-Mid	-10–10		LM_F	32Hz–6.3kHz	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des bas-médiums.			Règle la fréq. centrale des bas-médiums.		
Page 03	Mid	-10–10		H-Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau des hauts-médiums.			Règle le niveau des hautes fréquences.		

038 SVT

Simulation de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau des hautes fréquences.		
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz		Gain	0–100	P	Level	0–150	
	Règle la fréquence centrale des médiums.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	Accentue les hautes et basses fréquences.			Sélectionne le baffle.			Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

039 B-Man

Simulation du Bassman 100 de Fender.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau des hautes fréquences.		
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz		Gain	0–100	P	Level	0–150	
	Règle la fréquence centrale des médiums.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Deep	On/Off		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	Règle le caractère des basses fréquences.			Sélectionne le baffle.			Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

040 HRT3500

Simulation du HA3500 Hartke, célèbre pour son cône en aluminium.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau des hautes fréquences.		
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz		TUBE	0–100	P	Level	0–150	
	Règle la fréquence centrale des médiums.			Règle le mixage du son lampe et du son transistor.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Comp	Off, 1–10		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	Règle l'ampleur de la compression.			Sélectionne le baffle.			Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

041 SMR

Simulation du SM-900 de SWR, au son hi-fi célèbre.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau des hautes fréquences.		
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz		Gain	0–100	P	Level	0–150	
	Règle la fréquence centrale des médiums.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	ENHNC	0–10		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	Commande de tonalité qui change la fréquence et le niveau en fonction de la position du bouton.			Sélectionne le baffle.			Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

042 Flip Top	Simulation du B-15 Ampeg rendu célèbre par le son Motown des années 1960.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
		Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
	Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
		Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
	Page 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
		Accentue les hautes et les basses fréquences.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

043 Acoustic	Simulation de l'Acoustic 360 réputé pour le corps de ses médiums.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
		Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
	Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
		Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
	Page 03	Bright	On/Off			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
		Sur On, accentue les hautes fréquences.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

044 Ag Amp	Simulation du DB750 Aguilar, célèbre pour sa puissance de son.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
		Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
	Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
		Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
	Page 03	Char	Off, Deep, Brght, Both			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
		Sélectionne un des 4 types de son préréglés.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

045 Monotone	Simulation du MINI-BRUTE III de POLYTONE avec ses médiums caractéristiques, souvent employé par les musiciens de jazz.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
		Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
	Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
		Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
	Page 03	Char	Dark, Brght, Flat			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
		Sélectionne un des 3 types de son préréglés.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

046 SuperB	Simulation du Super BassMarshall qui a fait l'histoire du rock.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
		Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
	Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
		Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
	Page 03	Prese	0–10			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
		Règle le niveau des super-hautes fréquences.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

047 G-Krueger — Simulation du célèbre ampli basse metal 800RB Gallien-Krueger des années 80.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
	Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
	Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
Page 03	Color	Off, Low, Mid, Hi			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
	Règle le timbre préréglé.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

048 Heaven — Cette simulation du WT-800 Eden peut servir dans une grande variété de styles de jeu.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
	Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
	Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
Page 03	ENHNC	0–10			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
	Commande de tonalité qui change la fréquence et le niveau en fonction de la position du bouton.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

049 Mark B — Simule le Little Mark III de l'italien Markbass.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Bass	-10–10			Mid	-10–10			Trebl	-10–10		
	Règle le niveau des basses fréquences.				Règle le niveau des fréquences moyennes.				Règle le niveau des hautes fréquences.			
Page 02	Mid_F	32Hz–6.3kHz			Gain	0–100		P	Level	0–150		
	Règle la fréquence centrale des médiums.				Règle le gain.				Règle le niveau de sortie.			
Page 03	Color	0–6			CAB	Voir Tableau 1			Mix	0–100		
	Règle les hautes et les basses fréquences.				Sélectionne le baffle.				Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.			

050 Tremolo — Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Depth	0–100			Rate	0–50	♪	P	Level	0–150		
	Règle l'amplitude de modulation.				Règle la vitesse de modulation.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Wave	UP 0–UP 9, DWN 0–DWN 9, TRI 0–TRI 9										
	Règle la forme d'onde de modulation.											

051 Slicer — Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	PTTRN	1–20			Speed	1–50	♪		Bal	0–100		P
	Règle le motif (pattern) d'effet.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
Page 02	THRSH	0–50			Level	0–150						
	Règle le seuil d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

052 4-Phaser — Effet phaser à 4 paliers qui produit un son bruissant.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Rate	0–50	♪	P	Reso	-10–10			Level	0–150		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle l'intensité du caractère de l'effet.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	LoCut	Off–800Hz										
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.											

053 8-Phaser

Effet phaser à 8 paliers qui produit un son bruissant. Par rapport au phaser à 4 paliers, le son d'effet est plus détaillé.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Rate	0–50	♪	P	Reso	-10–10			Level	0–150		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle l'intensité du caractère de l'effet.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	LoCut	Off–800Hz										
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.											

054 The Vibe

Ce son "vibe" possède des ondulations uniques.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Speed	0–50		P	Depth	0–100			Bias	0–100		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la polarité de la modulation d'onde.			
Page 02	Wave	0–100			Mode	VIBRT, CHORS			Level	0–150		
	Règle la forme d'onde de modulation.				Règle l'effet sur vibrato ou chorus.				Règle le niveau de sortie.			

055 DuoPhase

Cet effet combine deux phasers.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	RateA	1–50	♪	P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA			Level	0–150		
	Règle la vitesse de modulation (LFO A).				Règle la vitesse de modulation (LFO B).				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	ResoA	0–10			ResoB	0–10			Link	Seri, Para, STR		
	Règle la résonance de modulation (LFO A).				Règle la résonance de modulation (LFO B).				Règle la liaison des deux phasers.			
Page 03	DPT_A	1–100			DPT_B	1–100						
	Règle l'amplitude de modulation (LFO A).				Règle l'amplitude de modulation (LFO B).							

056 WarpPhase

Ce phaser a un effet unidirectionnel.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Speed	1–50	♪	P	Reso	0–10			Level	0–150		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle la résonance d'effet.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	DRCTN	Go, Back										
	Règle la direction de déformation.											

057 Chorus

Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Depth	0–100			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	LoCut	Off–800Hz			Level	0–150			PreD	On/Off		
	Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.				Règle le niveau de sortie.				Active/désactive le pré-retard (pre-delay).			

058 Detune

En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Cent	-50–50			PreD	0–50			Mix	0–100		P
	Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.				Règle le temps de pré-retard du son d'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	Tone	0–10			Level	0–150			LoCut	Off–800Hz		
	Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				Spécifie la fréquence de coupure des graves pour le son d'effet.			

059 VintageCE

C'est une simulation de la CE-1 BOSS.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Comp	0–9			Rate	1–50			Mix	0–100		P
	Règle la sensibilité du compresseur.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	Level	0–150										
	Règle le niveau de sortie.											

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

060 StereoCho

C'est un chorus stéréo à son clair.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	1–50		Mix	0–100	P
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	LoCut	Off–800Hz		Level	0–150				
	Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.			Règle le niveau de sortie.					

061 Ensemble

C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	1–50		Mix	0–100	P
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					

062 VinFLNGR

Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un M-117R MXR.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	0–50	♪ P	Reso	-10—1, 0,1–10	
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle l'intensité de la résonance de modulation.		
Page 02	PreD	0–50		Mix	0–100		Level	0–150	
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	LoCut	Off–800Hz							
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.								

063 Flanger

C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	0–50	♪ P	Reso	-10—1, 0,1–10	
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle l'intensité de la résonance de modulation.		
Page 02	PreD	0–50		Mix	0–100		Level	0–150	
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		
Page 03	LoCut	Off–800Hz							
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.								

064 DynaFLNGR

Le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	0–50	♪ P	Sense	-10—1, 1–10	
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle la sensibilité de l'effet.		
Page 02	Reso	-10—1, 0, 1–10		Level	0–150				
	Règle l'intensité de la résonance de modulation.			Règle le niveau de sortie.					

065 Vibrato

Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Rate	0–50	♪ P	Bal	0–100	
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					

066 Octave

Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Oct	0–100	P	Dry	0–100		Tone	0–10	
	Règle le niveau du son de l'octave inférieure.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le timbre du son de l'octave inférieure.		
Page 02	Low	0–10		Mid	0–10		Level	0–150	
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.			Règle le niveau de sortie.		

067 PitchSHFT

Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24		Tone	0–10		Bal	0–100	P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.			Règle le timbre.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Fine	-25—1, 0, 1–25		Level	0–150				
	Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.			Règle le niveau de sortie.					

068 MonoPitch

C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24		Tone	0–10		Bal	0–100	P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.			Règle le timbre.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Fine	-25—1, 0, 1–25		Level	0–150				
	Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.			Règle le niveau de sortie.					

069 H.P.S

Ce pitch shifter intelligent produit un son transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Voir Tableau 2)		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix	0–100	P
	Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.			Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					

070 BendCho

Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Depth	0–100		Time	0–50	P	Bal	0–100	
	Règle l'ampleur d'effet.			Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Mode	Up, Down		Tone	0–10		Level	0–150	
	Règle la direction du pitch bend.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		

071 RingMod

Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Freq	1–50	P	Tone	0–10		Bal	0–100	
	Règle la fréquence de modulation.			Règle le timbre.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Level	0–150							
	Règle le niveau de sortie.								

072 BitCrush

Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Bit	4–16		SMPL	0–50	P	Bal	0–100	
	Règle la résolution en bits.			Règle la fréquence d'échantillonnage.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	Tone	0–10		Level	0–150				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					

073 Bomber

Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiator. | FS | Trigger

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr		Decay	1–100	P	Bal	0–100	
	Règle le type de son d'effet.			Règle la longueur des réverbérations.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page 02	THRSH	0–50		Power	0–30		Tone	0–10	
	Règle le seuil d'effet.			Règle la force du son explosif.			Règle le timbre.		
Page 03	Level	0–150							
	Règle le niveau de sortie.								

SUITE >>>

Types et paramètres d'effet

074 MonoSyn

Cet effet produit le son d'une basse-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Decay	0–100		Wave	Saw, Pulse, PWM		Reso	0–10	
	Règle la vitesse du changement de son.			Règle la forme d'onde sur "Saw" (dents de scie), "Pulse" (carrée), ou PWM (modulation de facteur de forme pour un plus gros son).			Règle l'intensité du caractère de l'effet.		
Page 02	Synth	0–100		Dry	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

075 StdSyn

Son de synthé basse original de ZOOM.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Sense	0–100		Sound	1–4		Tone	0–10	
	Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.			Sélectionne une variation de synthétiseur.			Règle la qualité tonale du son.		
Page 02	Synth	0–100		Dry	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

076 SynTlk

Cet effet produit un son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelles.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Decay	0–100		Type	iA, UE, UA, oA		Tone	0–10	
	Règle la vitesse de changement de son.			Sélectionne une variation de voyelle.			Règle la qualité tonale du son.		
Page 02	Synth	0–100		Dry	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

077 V-Syn

Cet effet produit un son de synthé basse vintage.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Decay	0–100		Sense	0–30		Range	-10–10	
	Règle la vitesse de changement de son.			Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.			Règle la plage de décalage du filtre.		
Page 02	Synth	0–100		Dry	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

078 4VoiceSyn

Ce type d'effet ajoute des composantes harmoniques de synthé à des notes jouées isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scale.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	ATTCK	0–10		Mode	1–9		Scale	1, 2	
	Règle la vitesse d'attaque du son de synthétiseur.			Sélectionne un type d'harmonie de 1 à 9 (voir Tableau 4).			Sélectionne une variation d'harmonie. Il existe deux variations pour chaque mode 1-9 (voir Tableau 4).		
Page 02	Synth	0–100		Dry	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

079 Z-Syn

Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Wave	Saw, Sqr		Decay	0–100	P	Tone	0–10	
	Sélectionne la forme d'onde.			Règle la vitesse de modulation du son.			Règle le timbre.		
Page 02	Freq	0–10		Range	0–20		Reso	0–20	
	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.			Règle l'ampleur de la modulation de fréquence de coupure.			Règle l'intensité de la résonance du filtre.		
Page 03	Synth	0–100		Dry	0–100		Level	0–150	
	Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.		

080 Z-Organ

Cet effet simule un son d'orgue.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Upper	0–100	P	Lower	0–100		Dry	0–100	
	Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des basses fréquences.			Règle le niveau du son d'origine.		
Page 02	HPF	0–10		LPF	0–10		Level	0–150	
	Règle la fréq. de coupure du filtre passe-haut.			Règle la fréq. de coupure du filtre passe-bas.			Règle le niveau de sortie.		

081 Defret

Transforme le son de n'importe quelle basse en son de basse fretless.

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Sense	0–30			Color	1–10			Level	0–150		
	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle le contenu harmonique du son. Des valeurs élevées donnent un caractère d'effet plus prononcé.				Règle le niveau de sortie.			
Page 02	Tone	1–50		P								
	Règle la qualité tonale du son.											

082 Delay

Ce retard long a une durée maximale de 5000 ms. FS: Hold, InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	1–5000	♪		F.B	0–100			Mix	0–100		P
	Règle le temps de retard.				Règle l'ampleur de la réinjection.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	HiDMP	0–10			P-P	MONO, P-P			Level	0–150		
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.				Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.				Règle le niveau de sortie.			

083 TapeEcho

Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos. FS: InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	1–2000	♪	P	F.B	0–100			Mix	0–100		
	Règle le temps de retard.				Règle l'ampleur de la réinjection.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	HiDMP	0–10			Level	0–150						
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.				Règle le niveau de sortie.							

084 ModDelay

Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation. FS: InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	1–2000	♪		F.B	0–100			Mix	0–100		
	Règle le temps de retard.				Règle l'ampleur de la réinjection.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	Rate	1–50		P	Level	0–150			Depth	0–100		
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle le niveau de sortie.				Règle l'amplitude de la modulation.			

085 AnalogDly

Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 5000 ms. FS: Hold, InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	1–5000	♪		F.B	0–100			Mix	0–100		P
	Règle le temps de retard.				Règle l'ampleur de la réinjection.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	HiDMP	0–10			P-P	MONO, P-P			Level	0–150		
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.				Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.				Règle le niveau de sortie.			

086 ReverseDL

Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 2500 ms. FS: Hold, InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	10–2500	♪		F.B	0–100			Bal	0–100		P
	Règle le temps de retard.				Règle l'ampleur de la réinjection.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
Page 02	HiDMP	0–10			Level	0–150						
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.				Règle le niveau de sortie.							

087 MultiTapD

Cet effet produit plusieurs sons retardés aux temps de retard différents. FS: InputMute

	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
Page 01	Time	1–3000	♪		PTTRN	1–8			Mix	0–100		P
	Règle le temps de retard.				Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02	Tone	0–10			Level	0–150						
	Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.							

088	DynaDelay	Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Time	1–2000	♪	Sense	-10—1, 1–10		Mix	0–100	P	
		Règle le temps de retard.			Règle la sensibilité de l'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		F.B	0–100		Level	0–150					
		Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle le niveau de sortie.						

089	FilterDly	Cet effet filtre un son retardé.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100		
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		Rate	1–50	P	Depth	0–100		Reso	0–10		
		Règle la vitesse de la modulation.			Règle l'amplitude de la modulation.			Règle l'intensité de la résonance de modulation.			
Page 03		Level	0–150								
		Règle le niveau de sortie.									

090	PitchDly	Cet effet transpose le son retardé.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Time	1–2000		Pitch	-12–12	P	Mix	0–100		
		Règle le temps de retard.			Règle la transposition appliquée au son retardé.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		F.B	0–100		Tone	0–10		Level	0–150		
		Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.			

091	StereoDly	Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		TimeL	1–2000	♪	TimeR	1–2000	♪	Mix	0–100	P	
		Règle le temps de retard du canal gauche.			Règle le temps de retard du canal droit.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		LchFB	0–100		RchFB	0–100		Level	0–150		
		Règle la réinjection du canal gauche.			Règle la réinjection du canal droit.			Règle le niveau de sortie.			
Page 03		LchLv	0–100		RchLv	0–100					
		Règle le niveau du retard du canal gauche.			Règle le niveau du retard du canal droit.						

092	PhaseDly	Cet effet applique un phaser au son retardé.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0–100		
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		Rate	1–50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0–150		
		Règle la vitesse de la modulation.			Règle le son du type d'effet.			Règle le niveau de sortie.			

093	TrgHldDly	Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Time	10–1000		Duty	25–100		Mix	0–100	P	
		Règle le temps de retard.			Règle le temps de production du son "sample-and-hold".			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		THRSH	0–30		Level	0–150					
		Règle le seuil d'effet.			Règle le niveau de sortie.						

094	HD Reverb	C'est une réverb haute définition.								FS	InputMute
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3			
Page 01		Decay	0–100		Tone	0–10		Mix	0–100	P	
		Règle la durée des réverbérations.			Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
Page 02		PreD	1–200		HPF	0–10		Level	0–150		
		Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.			Règle la fréquence du filtre passe-haut.			Règle le niveau de sortie.			

095 Hall	Cet effet réverb simule l’acoustique d’une salle de concert.				FS	InputMute	
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.				

096 Room	Cet effet réverb simule l’acoustique d’une pièce.				FS	InputMute	
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.				

097 TiledRoom	Cet effet réverb simule l’acoustique d’une pièce carrelée.				FS	InputMute	
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.				

098 Spring	Cet effet réverb simule une reverb à ressorts.				FS	InputMute	
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.				

099 Arena	Cet effet réverb simule l’acoustique d’un très grand site comme une enceinte sportive.				FS	InputMute	
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	PreD	1–100	Level	0–150			
	Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.				

100 EarlyRef	Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.						
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Decay	1–30	Shape	-10–10	Mix	0–100	P
	Règle la durée de la réverbération.		Règle l'enveloppe d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Tone	0–10	Level	0–150			
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				

101 Air	Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.						
	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
Page 01	Size	1–100	Tone	0–10	Mix	0–100	P
	Règle la taille de l'espace.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page 02	Ref	0–10	Level	0–150			
	Règle la quantité des réflexions murales.		Règle le niveau de sortie.				

SUITE >>>

102 Comp+Dist

Cet effet combine compresseur et distorsion.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	THRSH	0–50		Gain	0–100	P	Level	0–150	
	Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Dry	0–100		Tone	0–100		Ratio	1–10	
	Règle le niveau du son d'origine.			Règle le timbre.			Règle le taux de compression.		
Page 03	ATTCK	1–10							
	Règle la vitesse d'attaque du compresseur.								

103 Oct+Dist

Cet effet combine octaver et distorsion.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Oct	0–100	P	Gain	0–100		Level	0–150	
	Règle le volume du son d'effet de l'octave inférieure.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Dry	0–100		Tone	0–100		Chain	Befr/Aftr	
	Règle le niveau du son d'origine.			Règle le timbre.			Règle le point d'insertion de la distorsion.		

104 Awah+Dist

Cet effet combine wah-wah automatique et distortion.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Sense	-10—1, 1–10		Gain	0–100	P	Level	0–150	
	Règle la sensibilité de l'effet.			Règle le gain.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Dry	0–100		Tone	0–100		Reso	0–10	
	Règle le niveau du son d'origine.			Règle le timbre.			Règle l'intensité du son de résonance.		
Page 03	Chain	Befr/Aftr							
	Règle le point d'insertion de la distorsion.								

105 Comp+AWah

Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	THRSH	0–50		Sense	-10—1, 1–10	P	Level	0–150	
	Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.			Règle la sensibilité de l'effet.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	Dry	0–100		Reso	0–10		Ratio	1–10	
	Règle le niveau du son d'origine.			Règle l'intensité du son de résonance.			Règle le taux de compression.		
Page 03	ATTCK	1–10							
	Règle la vitesse d'attaque du compresseur.								

106 PH+Dist

Cet effet combine phaser et distorsion dans le style de la JET PHASER Roland.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Gain	0–100		Mode	1–4		Reso	0–10	
	Règle le gain.			Sélectionne le mode de son jet.			Règle l'intensité du caractère de l'effet.		
Page 02	Rate	0–50	P	Tone	0–10		Level	0–150	
	Règle la vitesse de modulation.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		

107 PedalVox

Simule une pédale wah-wah Vox vintage.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Freq	1–50	P	DryMX	0–100		Level	0–150	
	Règle la fréquence mise en exergue.			Règle le mixage avec le son non traité.			Règle le niveau de sortie.		

108 PedalWah

Effet de pédale wah-wah pour basse.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Freq	1–50	P	DryMX	0–100		Level	0–150	
	Règle la fréquence mise en exergue.			Règle le mixage avec le son non traité.			Règle le niveau de sortie.		

109 PDL Reso

Pédale wah-wah au caractère très fort.

	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Freq	1–50	P	Reso	0–10		Level	0–150	
	Règle la fréquence mise en exergue.			Règle l'intensité du caractère de l'effet.			Règle le niveau de sortie.		
Page 02	DryMX	0–100							
	Règle la quantité de son d'origine dans le mixage.								

110	PDL Pitch	Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.							
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Color	1–9 (Voir Tableau 3)		Tone	0–10		Bend	0–100	P
	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.		
Page 02	Mode	Up, Down		Level	0–150				
	Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).			Règle le niveau de sortie.					

111	PDL MnPit	C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel avec la pédale d'expression.							
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
Page 01	Color	1–9 (Voir Tableau 3)	P	Tone	0–10		Bend	0–100	P
	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.		
Page 02	Mode	Up, Down		Level	0-150				
	Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).			Règle le niveau de sortie.					

■Tableau 1

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
ORGN	Le baffle recommandé sera sélectionné.
8x10 AG	Simulation de 810E AMPEG
4x12 SB	Simulation de 1935A MARSHALL
4x12 BM	Simulation de BASSMAN FENDER
4x10 HA	Simulation de 4.5XL HARTKE
4x10 SWR	Simulation de GOLIATH SWR
4X10 AL	Simulation de GS410 AGUILAR
4x10 GK	Simulation de 410RBH GALLIEN KRUEGER
4x10 E	Simulation de D410XLT EDEN
1x18 AC	Simulation d'ACOUSTIC 301
1x15 PT	Simulation de baffle d'ampli combo MINI BRUTE III POLYTONE
1x15 AG	Simulation de baffle d'ampli combo B-15 AMPEG
1x12 MB	Simulation de baffle d'ampli combo 12" Markbass

■Tableau 2

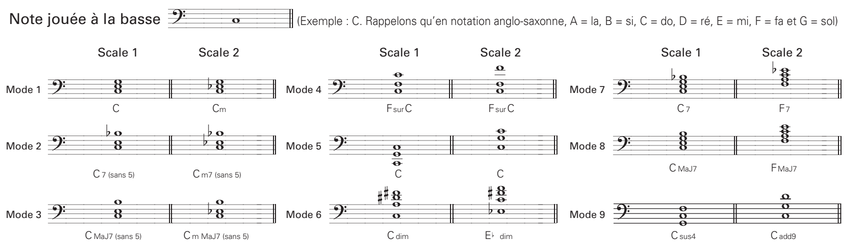
Réglage	Gamme employée	Intervalle
–6	Majeure	6te inf.
–5		5te inf.
–4		4te inf.
–3		3ce inf.
–m	Mineure	3ce inf.
m		3ce sup.
3	Majeure	3ce sup.
4		4te sup.
5		5te sup.
6		6te sup.

■Tableau 3

Color	Pédale min.	Pédale max.
1	0 centième	+1 octave
2	0 centième	+2 octaves
3	0 centième	-100 centièmes
4	0 centième	-2 octaves
5	0 centième	–∞
6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
8	Doublage	Désaccord + son sec
9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec

■Tableau 4

Note jouée à la basse (Exemple : C. Rappelons qu'en notation anglo-saxonne, A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa et G = sol)



Guide de dépannage

L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur POWER est réglé sur "ON". Si vous utilisez l'alimentation par bus, vérifiez que le commutateur est sur "OFF" avant de brancher le câble USB.
- Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles sont encore chargées.

Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez les connexions (→P4–6).
- Réglez le niveau du patch (→P14).
- Réglez le niveau master (→P18).
- Si vous réglez le volume avec une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P22).
- L'unité peut être passée en veille (standby) pour économiser l'énergie (→P6). En standby, l'entrée et la sortie audio sont désactivées.

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

Le son souffre de distorsion/le timbre est étrange

- Réglez le commutateur Active/Passive en fonction du type des micros de votre basse ou de l'appareil directement raccordé au B3.

Un effet ne fonctionne pas

Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "THRU" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité.

La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→P16).

Enregistrement faible dans une DAW

Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P20).

Les piles se déchargent rapidement

- Utilisez-vous des piles au manganèse ? Les piles alcalines doivent procurer 6 heures d'autonomie.
- Vérifiez le réglage du type de piles (→P20). Indiquez le type des piles utilisées pour un affichage plus précis de la charge restante.

Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

N°	Nom du pattern	Mesure
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Caractéristiques techniques

Types d'effet		111 types
Nombre d'effets simultanés		3
Nombre de banques/patches		10 patches x 10 banques
Fréquence d'échantillonnage		44,1 kHz
Conversion A/N		24 bits avec suréchantillonnage 128 fois
Conversion N/A		24 bits avec suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal		32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe
Réponse en fréquence		20-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)
Écrans		LCD x 3
Entrée		Jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal -20 dBm Impédance d'entrée 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (réglable par sélecteur)
Sortie	**R**	Jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)
	L/Mono/Phones	Jack 6,35 mm stéréo standard (ligne/casque) Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus) Casque : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)
	Sortie symétrique	Connecteur XLR Impédance de sortie 100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω (pt chaud-pt froid) PRE/POST (commutable par sélecteur) Suppression de masse (commutable par sélecteur GND LIFT)
Entrée de commande		Pour FP01/FP02/FS01
Bruit de fond (résiduel)		-100 dBm
Alimentation		Adapt. secteur CC 9V (moins au centre), 500 mA (ZOOM AD-16) Piles 6 heures de fonctionnement continu avec 4 piles alcalines AA USB alimentation par le bus
Dimensions		170 (P) x 234 (L) x 54 (H) mm
USB		Audio USB
Poids		1,2 kg
Options		Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01

• 0 dBm = 0,775 Vrms

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité :
Ce produit se conforme aux exigences de la directive EMC 2004/108/EC, de la directive basse tension 2006/95/EC et de la directive ErP 2009/125/EC



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés

(applicable aux pays européens disposant d'un système de tri sélectif des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.



ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp

B3-5003-1